**ITEC 5. FAZ MATEMATİK DERS PLANI**

**Okul ..................................:**Hasayaz i00/Kalecik/ANKARA   
**Öğretmen ..........................:** Başak Büyükdoğan   
**Sınıf ................................. :**2ASınıfı  
**Ders ..................................:**Matematik, , Hayat B   
**5. Faz Öğrenme Aktiviteleri  :**Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri  
**Öğrenme Hikâyesi ..............:**Matematik, Hayat Bilgisi derslerinde oyun modelli soru   hazırlama ve  hikaye oluşturma  
**Konu..................................:** Çarpma işlemi, geçmişte oynanan oyunlarımız   
  
**Sınıf web sayfası .................:**   
**Süre ...................................:**Kasım-Haziran 25 Hafta – Haftada 4 saat olmak üzere 100 ders saati  
**Yer..................................... :** Salı ve çarşamba Saat 13:00-15-00  Okulumuz kütüphanesi  
**Kazanımlar..........................:**  
  
  
  
**MATEMATİK**

1. Matematikte çarpma işleminin toplama yoluyla nasıl anlatıldığını araştırır.
2. [www.voki.com](http://www.voki.com/) da kendini ve grubunu tanıtır.
3. [www.mindmeister.com](http://www.mindmeister.com/) konu ile alakalı kavram haritasını yapar.
4. Çalışmalarını TeamUp ta seslendirirler
5. Çarpım tablosu için [http://quizlet.com](http://quizlet.com/) ile flashkart  hazırlar
6. [https://www.zondle.com](https://www.zondle.com/) ile çarpım tablosu oyunu hazırlar.
7. Örnek bir problem hazırlayarak <http://goanimate.com/> programına aktarır
8. Çalışmalarını sınıf arkadaşlarına sunar
9. Çalışmalarını sınıf öğretmenine ileterek [http://hurriyetilkokulu4b.weebly.com](http://hurriyetilkokulu4b.weebly.com/)   sitesinde yayınlanmasını sağlar.   
     
     
   **Hayat Bilgisi**   
     
   1. Geçmişte oynanan oyunlarımızı  internetten araştırır ve takımı ile paylaşır.  
   2. [www.voki.com](http://www.voki.com/) da kendini ve grubunu tanıtır.  
   3. [www.mindmeister.com](http://www.mindmeister.com/) konu ile alakalı kavram haritasını yapar.  
    4.Çalışmalarını TeamUp ta seslendirirler.  
    5. Geçmişteki oyunlarımız için [http://quizlet.com](http://quizlet.com/) ile flashkart  hazırlar.  
    6. Seçeceği bir oyunun kurallarını belirtir.  
    7. Seçtiği oyunu arkadaşları önünde oynar.  
   8. Çalışmalarını sınıf arkadaşlarına sunar.  
    9. Çalışmalarını sınıf öğretmenine ileterek     sitesinde yayınlanmasını sağlar.  
     
                                                                                                    
     
   **1. Kullanılacak Tek. Araçlar..:**Team-Up,weebly, voki, quizlet, Moviemaker, zondle, iwishyouto, kahoot, Fantashow,                                                                                postermywall, Sitepall, Mindmeister, fotoğraf makinesi.  
     
   **2.Hayal Et...........................:**  
     
   1. Çarpma işlemi konusunun oyunla anlatımını tasarlarlar.                                                  2.Geçmişte oynanan oyunları sınıfta nasıl sunulacağını tasarlar  
                                                                                
     
   **3.Araştır..............................:**   
     
   1.  İnternetten konuları ile ilgili bilgiler ve görseller  bulurlar.  
   2. Buldukları bilgileri nasıl işleyecekleri konusunda fikir yürütürler.  
   3. Konularını anlatacak oyun, hikaye, görsel  taslağı oluştururlar  
     
   4. Hazırladıkları taslağın  özelliklerini yazarlar.  
   5. Web araçlarını kullanarak verileri kavram haritasına aktarırlar.  
   **4. Yansıt..............................:**  
     
   1. Yaptıkları çalışmaları sınıfa sunarlar   
   2. Oluşturduklarını arkadaşları ile paylaşırlar  
     
   3. Çalışmanın sonunda ne elde edileceğini söylerler.  
   4. Voki, Sitepall aracına yazarak anlatırlar.  
   5. Vocaroo, Reflex aracı ile ses kaydı yaparlar.  
     
   6. Smore aracını kullanmayı öğrenirler.  
   **5.Haritalama........................:**  
     
   1. Tasarladıkları oyunun kavram haritasını çizerler.  
   2. Pooplet, Mindmeister veya text2mindmap programını kullanarak oluşturdukları             kavram haritalarını dijital ortama aktarırlar.  
   3. Sınıfa sunarlar.  
     
   4. Oluşturdukları zihin haritalarını weebly de paylaşırlar.  
   **6.Yap...................................:**  
     
   1. Oyunlarını oluşturmaya başlarlar. İlk ptototipleri burada ortaya çıkarırlar.  
   2. Zondle aracını kullanmayı öğrenirler.  
   3. Zondle ile oluşturdukları oyunlarını diğer gruplarla paylaşırlar.  
   **7. İşbirliği.............................:**  
     
   1. Oyunlarını arkadaşları ile paylaşırlar.  
   2. Oyunlarını nasıl geliştirebilecekleri konusunda grup tartışması yaparlar.  
   **8. Yansıt................................:**  
     
   1. Reflex programı ile öğrenciler çalışmalarını ve düşüncelerini yansıtırlar.  
   **9. Tekrar Yap.........................:**  
     
   1. Yapılan yorumlara göre oyunlarını yeniden düzenlerler.  
   2. Yeni çalışmalarını bloglarına yüklerler.  
     
   **10. Göster..............................:**   
     
   1. Oyunlarını sınıf ve grup sayfalarında paylaşırlar.  
     
   2. Oyunlarını diğer sınıf öğretmen ve idarecilere sunarlar.  
   3. Oyunlarını saha ziyaretine gelen Bakanlık personeline sunarlar.  
   **11.  Yöntem ve Teknikler.........:**  
     
   1. Beceri Temelli Öğrenme  
   2. Tasarım temelli öğrenme   
   3. Proje Tabanlı Öğrenme  
   4. İşbirliğine Dayalı Öğrenme  
   5. Sorgulama Tabanlı Öğrenme
10. **12.  Değerlendirme..................:**  
      
    1. Sunum Becerileri 20 Puan  
    2.Takım Çalışması 20 Puan  
    3.Yöntem Geliştirme ve yaratıcılık 20 Puan  
    4.Teknoloji Kullanımı 20 Puan  
    5.Uygulama 20 Puan